В этом уроке, я Вам покажу ещё один способ моделирования LCD монитора. Вам понадобятся базовые знания интерфейса и моделирования. На рисунке ниже, показан конечный результат.



Запустите 3dsmax.

Перейдите в окно проекции «Top», нажмите правой кнопкой мыши на надписи «Top», в появившемся меню, поставьте галочку напротив «Smooth + Highlights», теперь ещё раз, вызовите это меню и поставьте галочку напротив «Edged Faces»



Переведите систему измерения в сантиметры.

Создайте «Box», с параметрами, как показано на картинке ниже.

N 🖉 🔠 🕲 🏋	
🤹 🔊 🗳 🛠 🕲	
Standard Primitives 💽	Top Perspective
- Object Type AutoGrid	
Box Cone	
Sphere GeoSphere	
Cylinder Tube	
Torus Pyramid	
Teapot Plane	

N 🖉 🔠 🚳 🏹			
Box01			
Modifier List			
Box			
-¤ <u>∏</u> ∀∂ ⊑			
-⊨ <u> </u> ∀ ∂ ⊡			
-₩ <u> </u> ∀ ∂			
-₩ <u>)</u> ∀ ∂ -₩ <u>)</u> ∀ ∂ - Parameters Length: 0.7cm Width: 45.0cm +			
-₩ <u>)</u> ∀ 8 -₩ <u>)</u> ∀ 8 Parameters Length: 0.7cm Width: 45.0cm Height: 35.0cm ↓			
-₩ <u>)</u> ∀ ∂ -₩ <u>)</u> ∀ ∂ Ength: 0.7cm Width: 45.0cm Height: 35.0cm Length Segs: 1 ↓			
-₩ 1 ∀ ∂ Parameters Length: 0.7cm ↓ Width: 45.0cm ↓ Height: 35.0cm ↓ Length Segs: 1 ↓ Width Segs: 1 ↓			
-₩ 1 ∀ ∂ Parameters Length: 0.7cm ↓ Width: 45.0cm ↓ Height: 35.0cm ↓ Length Segs: 1 ↓ Width Segs: 1 ↓			

Конвертируйте его в «Editable Mesh»



Теперь, выберите редактирование на уровне полигонов

N 🖉 🔠 🚳 🞑	T
Box01	
Modifier List	•
⊟ Editable Mesh ······· Vertex ······ Edge	
Polygon Element	

Выберите полигон, показанный на картинке ниже



Примените к полигону, «Extrude», поставьте переключатель на «Local»

Polygon Element		
-m M	¥ 8 🖬	
Scale: 20.0 🚽		
Hide	Unhide All	
Named Selections:		
Сору	Paste	
2 Faces Selected		
+ Soft Selection j		
- Edit Geometry		
Create	Delete	
Attach	Detach	
Divide	Tum	
Extrude	0.0cm 😫	
Bevel	0.0cm 😫	
Normal: O Group 🖲 Local		

У Вас должно получиться, что-то на подобие этого



Теперь, выберите редактирование на уровне вершин и выделите точки, показанные на картинке и переместите их как можно ближе к основе. Руководствуйтесь рисунком.





Выберите полигон, который мы передвигали и маштабируйте его при помощи функции «Select and

Uniform Scale button ., результат должен быть примерно таким



Ещё раз примените «Extrude», к нашему полигону, но только в этот раз в обратную сторону.



В окне «Тор», вызовете меню, которое мы с Вами вызывали в начале урока и поставьте галочку, на против «Wireframe»



Теперь, активируйте редактирование на уровне вершин и передвиньте точки, полигона который мы извлекали в обратную сторону, так, как показано на рисунке



Перейдите в окно проекции «Front» и масштабируйте полигон (совсем чуть-чуть)



И примените «Extrude», также совсем чуть-чуть.



Теперь, в окне проекции «Front», вызовете известное нам меню и переключите «Front» на «Back»



Выберете задний полигон у чуть масштабируйте его





Ещё раз сделайте «Extrude» и масштабируйте, как показано на картинке

